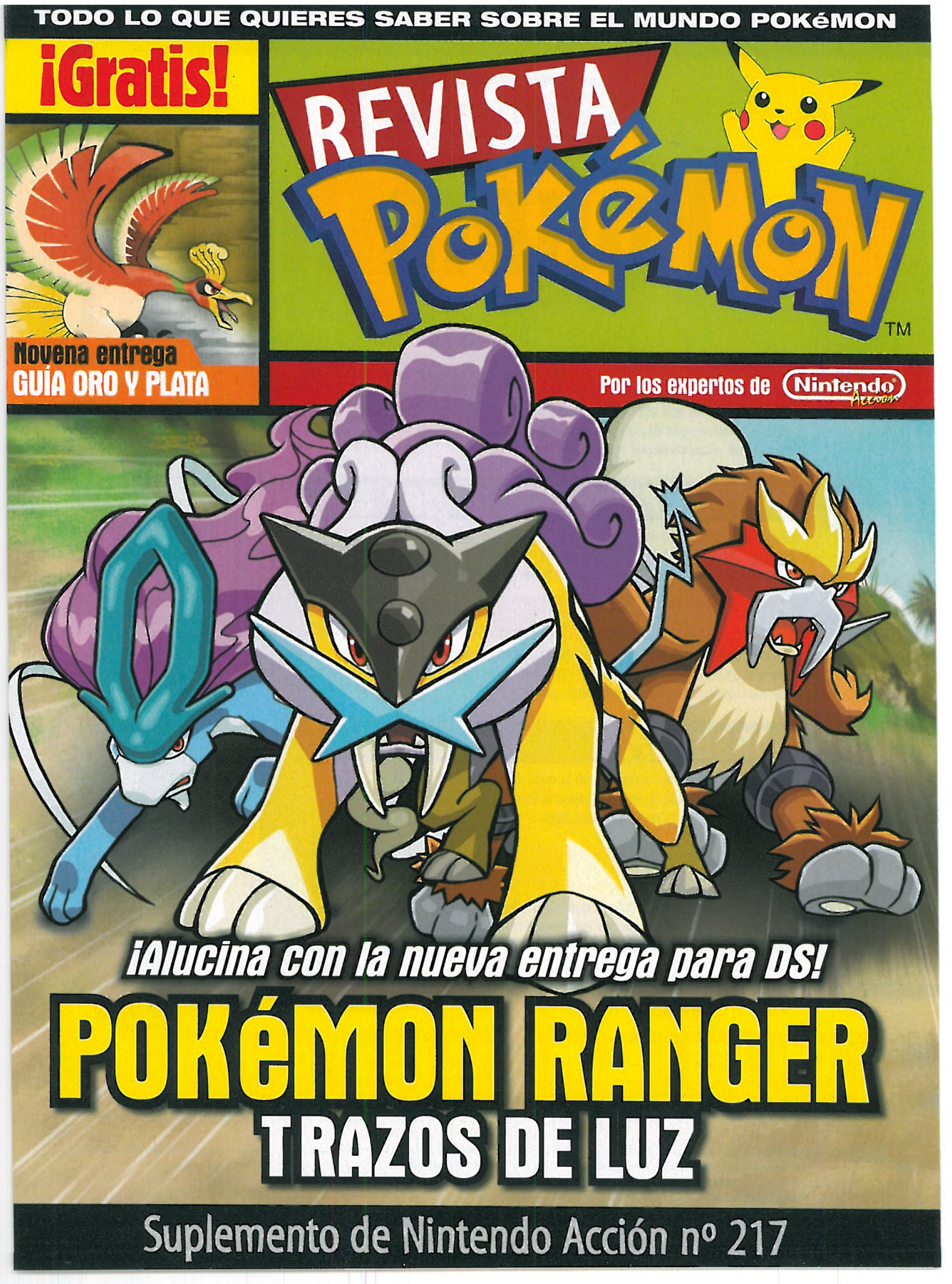
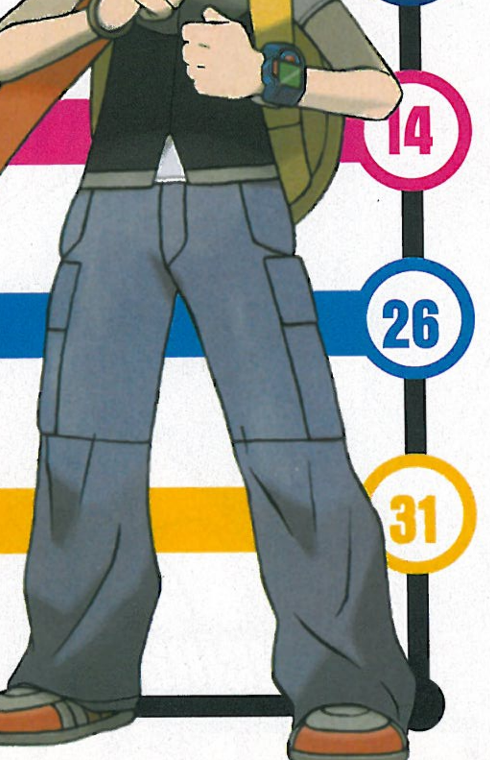

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Novena entrega
GUÍA ORO Y PLATA
Por los expertos de Nintendo Acción
¡Alucina con la nueva entrega para DS!
POKéMON RANGER
TRAZOS DE LUZ
Suplemento de Nintendo Acción nº 217



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán •**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime •**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

■ **Depósito Legal** M-25632-2005

✓ Guía Paso a paso ✓ Consigue todos los objetos ✓ Pokémon y entrenadores

Guía de expertos POKéMON ORO Y PLATA

Visita el Parque Compi, combate contra la líder Sachiko, descubre a Suicune y el Misticristal... no te pierdas, estamos llegando al final.



Sumario

Tour por el sur de Kanto

Ya sólo te quedan 4 Medallas de Gimnasio de Kanto. Avanzar por las restantes rutas del sur es sencillo recuperada la electricidad de la región, así que visita el resto de ciudades como prefieras.

1. POR RUTA 16 DESDE CIUDAD AZULONA

Tras conseguir la medalla del Gimnasio Azulona, toma la ruta al oeste, que te llevará a la última ciudad del corazón de Kanto: Ciudad Fucsia. En esta ruta vive un anciano muy interesante, no te olvides de hacerle una visita.

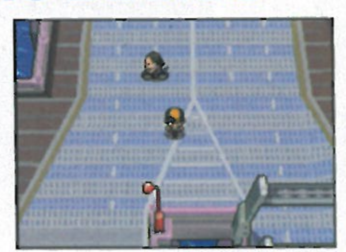


EL ANCIANO LITERARIO

En una casa al noroeste de Ruta 16, un anciano te enseña una nueva palabra cada día. Estas son: arteria, aullido, cadencia, conductivo, contorno, copyright, cotización, cubismo, densid. ósea, educación, enfado, escalerilla, estribor, exfoliante, fase REM, flambeado, fractales, hoja cálculo, implante, neutrino, número áureo, ómnibus, PH, polifenol, pto. de cruz, resolución, streaming, tipo cambio, TMG, tonos tierra, ubicuo, vector.

2. EL CAMINO DE BICIS

Sólo puedes avanzar por la Ruta 17 montado en una Bici, pero hace tiempo que deberías tener una: se consigue en una tienda de Ciudad Trigal. La carretera está llena de motoristas con ganas de batalla, pero al menos es cuesta abajo.



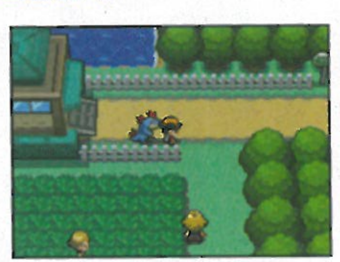
CONSEJOS

PUESTO DE VIGILANCIA

El Camino de Bicis es de uso exclusivo para usuarios de bicis. Para que el guarda te deje pasar debes montarte antes en la Bici.

3. RUTA 18 HACIA CIUDAD FUCSIA

La Ruta 18 es una ruta muy corta al final del camino de bicis, así que ya queda poco para llegar a Ciudad Fucsia. Es una ruta muy tranquila en la que los entrenadores se encuentran combatiendo en una zona de hierba.



¡Hazte con todos!

RUTA 16

Esta ruta está infestada de Grimer y Muk, aunque durante el día se pueden ver bastantes Fearow. De noche sale Murkrow.

RUTA 17

La Ruta 17 también está llena de Grimer, Muk y Fearow, pero al menos aparecen algunos Slugma.

CIUDAD FUCSIA

En la charca puedes pescar Magikarp y Gyarados salvajes.



Entrenadores

RUTA 17

La Ruta 17 está controlada por una banda de 11 motoristas especializados en Pokémon de tipo Veneno y Fuego.

RUTA 18

Además del motorista de la banda del Camino de Bicis, hay dos ornitólogos que usan Pokémon de tipo Volador.

CIUDAD FUCSIA

Todos los ayudantes de Sachiko se especializan en Pokémon de tipo Veneno, con algo de Planta o Tierra.

OBJETOS

RUTA 17

★ **ÉTER MÁX Y ELIXIR MÁX:** A mitad del lado izquierdo del Camino de Bicis. Ambos están ocultos y deberás usar el Zahorí.

CIUDAD FUCSIA

★ **BONGURI ROJ:** En el centro de la ciudad, usando Corte.

★ **PEPITA:** Al suroeste del jardín de flores. Está oculta, usa el Zahorí.

★ **MT84 (PUYA NOCIVA):** Regalo de Sachiko tras derrotarla.

Parque Compi

El Parque Compi es la única manera de transferir tus Pokémon de las Ediciones Rubí, Zafiro, Esmeralda, verde Hoja y Rojo Fuego a tu Edición Platino.

Si introduces un juego GBA en la ranura GBA de NDS, podrás transferir Pokémon desde estos juegos a Oro HeartGold y Plata SoulSilver, pero nunca en sentido contrario. Los Pokémon transferidos aparecerán en el Parque Compi, donde podremos atraparlos de nuevo con unas Parque Ball que nunca fallan, aunque dependiendo de la rareza del Pokémon será más o menos fácil encontrarlos de nuevo.

Funcionamiento

Como mucho se pueden transferir 6 Pokémon por día y juego. Existen maneras de saltarse esta limitación, pero no basta con cambiar la hora de la NDS (podrías terminar perdiendo otras 24 horas).

La transferencia se realiza desde el menú inicial del juego, en el que aparecerá una nueva opción si se detecta un cartucho GBA ya insertado. No se puede iniciar una nueva transferencia sin haber capturado a todos los Pokémon pendientes.
La transferencia siempre se debe realizar entre juegos de la misma región. Es posible sin embargo transferir el Pokémon de un cartucho GBA de la Región A al cartucho GBA de la Región B y de éste al cartucho NDS de la Región B.

El PC del cartucho GBA debe contener al menos 6 Pokémon. Se transmiten IVs, niveles, naturaleza, PID, EVs, ataques, objetos, cintas, nicks, ID, EO, etc. La excepción en los ataques son los movimientos MO, que deben ser eliminados del antes de ser transferido.

Espectáculos de Captura

Al empezar un Espectáulo de Captura te dan 6 Parque Ball especiales que nunca fallan. Tu objetivo es encontrar a los 6 Pokémon que has transferido y capturarlos.

El Parque Compi se divide en 5 zonas: Pradera, Bosque, Pantano, Monte y Agua. Cada especie de Pokémon aparecerá en la zona que le sea más apropiada según su naturaleza. Los Pokémon más raros tardarán más en aparecer.

Ten en cuenta que tu actuación va a ser puntuada. Esta puntuación depende tanto de la rareza de los Pokémon capturados como del tiempo que has necesitado para acabar el espectáculo. Obtendrás más puntos si capturas Pokémon raros (ej. Legendarios) y tardas poco tiempo en completar las capturas.

En función de la puntuación puedes obtener los siguientes premios:

PREMIOS	
0 a 2999 puntos	Baya Perasi, Baya Zreza, Baya Atania, Baya Zanama, Baya Aranja, Baya Meloc, Baya Caquic, Baya Safre.
3000 a 3299 puntos	Baya Guaya, Baya Higog, Baya Pabaya, Baya Ango, Baya Wiki.
3000 a 3299 puntos	Baya Oram, Baya Latano, Baya Ziuela, Baya Pinia, Baya Frambu, Baya Zidra, Baya Peragu.
3500 a 4000 puntos	Baya Uvav, Baya Meluce, Baya Algama, Baya Grana, Baya Ispero, Baya Tamate.

4. LOS JARDINES DE CIUDAD FUCSIA

Ciudad Fucsia es ahora conocida por alojar el Parque Compi, donde podrás recuperar a los Pokémon de juegos de Game Boy Advance. Es una ciudad muy colorida y llena de jardines, y cuenta además con un Gimnasio Pokémon.



CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN CIUDAD FUCSIA

El Fotógrafo Otto aparece en la salida sur los martes y sábados para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

EL MALABARISTA DE LAS BAYAS

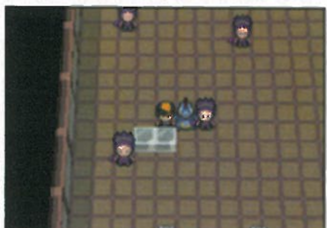
En la zona de jardines, un Malabarista te ofrece 3 Bayas por partes:

- **Parte Roja:** Baya Caquic, Baya Frambu y Baya Grana.
- **Parte Azul:** Baya Oram, Baya Algama y Baya Mais.
- **Parte Amarilla:** Baya Pinia, Baya Uvav y Baya Monli.
- **Parte Verde:** Baya Peragu, Baya Meluce y Baya Rudion.

5. GIMNASIO DE CIUDAD FUCSIA

Este gimnasio parece estar vacío, pero no lo está. Se trata de un pequeño laberinto de paredes invisibles en el que tendrás que ir interactuando con todos los personajes para descubrir si se trata de la Líder Sachiko o sólo es un disfraz. El laberinto empieza por el lado derecho, llega hasta el final, luego a la pared izquierda, y por fin hacia abajo. La auténtica Líder Sachiko es la que se encuentra en el centro del Gimnasio, la segunda entrenadora contando desde abajo.





6. BATALLA CONTRA LÍDER SACHIKO

Como fiel heredera de Koga, la Líder Sachiko es una maestra de las ilusiones. Eso en batalla se traduce en un empleo abusivo de los ataques que provocan envenenamiento y confusión. Todos sus Pokémon están a un nivel relativamente bajo a estas alturas, con Venomoth de nivel 50 como su mayor baza, aunque Crobat sea bastante veloz. Su debilidad principal es el tipo Psíquico, pero los ataques de tipo Roca son muy efectivos contra casi todos, además de Fuego y Volador contra los bichos.



LOS POKéMON DE LÍDER SACHIKO				
CROBAT	WEEZING	ARIADOS	ARIADOS	VENOMOTH
NV. 47	NV. 44	NV. 47	NV. 47	NV. 50
Rayo Confuso	Bomba Lodo	Contoneo	Psíquico	Doble Equipo
Chirrido	Tóxico	Tinieblas	Chirrido	Psíquico
Ataque Ala	Explosión	Puya Nociva	Puya Nociva	Bomba Lodo
Supersónico	Doble Golpe	Pin Misil	Pin Misil	Doble Rayo
Hab: Foco Interno	Hab: Levitación	Hab: Insomnio	Hab: Insomnio	Hab: Cromolente



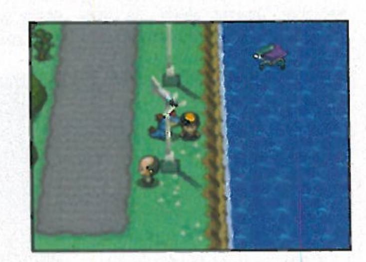
7. DE PASEO POR RUTA 15

Como la salida sur de Ciudad Fucsia está bloqueada, sal por el este de la ciudad por la Ruta 15. Se trata de una ruta larga y con bastantes entrenadores, pero sin mayor interés. Aprovecha para seguir entrenando y anotar números de teléfono.



8. ENCUENTRO CON SUICUNE EN RUTA 14

La primera vez que llegues a Ruta 14, el Legendario Suicune te saldrá al encuentro, para luego dirigirse al norte. Poco después aparecerá Eusine, que ha descubierto a qué lugar se dirige: el Cabo Celeste en Ruta 25.



Entrenadores

RUTA 15

Esta Ruta está llena de escolares y maestros con Pokémon de nivel más bajo que el tuyo pero variado. Tres de ellos te dan su número de teléfono.

RUTA 14

La Ruta 14 sigue teniendo bastantes escolares y maestras, pero también ornitólogos y pokéfans. De nuevo sus equipos son bastante débiles para ti.

¡Hazte con todos!

RUTA 15

La Ruta 15 es territorio de Nidorina y Nidorino, junto con Pidgeotto y Hoppip por el día, y Noctowl y Quagsire por la noche. Los Chansey son excepcionales.

RUTA 14

En Ruta 14 aparecen los mismos Pokémon que en Ruta 15, aunque también podrás ver Skiploom salvajes.



El Legendario Suicune

Una vez hayas derrotado a Misty en su Gimnasio, el Pokémon Legendario Suicune hará su aparición en Cabo Celeste y se dejará por fin retar a una batalla tras haber sido objeto de persecución por todo Johto y Kanto. Aparece a nivel 40.

Lo asustaste junto a Raikou y Entei en Torre Quemada.

Lo avistaste en Ciudad Orquídea y salió huyendo por el mar. Eusine te retó a una batalla por ello.

Luego se te escapó en Ruta 42, en la zona central.

Lo viste nada más llegar a Kanto en Ciudad Carmín.

Lo volviste a encontrar en Ruta 14.

Y finalmente aparece en Cabo Celeste, donde se rinde y te reta a una batalla. Aprovecha para capturarlo, aunque si lo debilitas volverá a aparecer en Torre Quemada una vez derrotes de nuevo al Alto Mando.



9. EL LABERINTO DE RUTA 13

Sigue al norte hacia Ruta 13. Esta Ruta conforma un pequeño laberinto de vallas y entrenadores, pero la clave es ir al noreste haciendo zigzag y luego bajar en sentido contrario antes de dirigirte al este hacia el muelle.



CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN RUTA 12

El Fotógrafo Otto aparece cerca de Pueblo Lavanda los lunes y miércoles para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

Entrenadores

RUTA 13

La Ruta 13 cuenta con 10 entrenadores, entre domingueras, campistas, montañeros, pokéfans y ornitólogos. Tres de ellos te dan su número de teléfono.

RUTA 12

De los 8 entrenadores de la zona, 5 son pescadores con los típicos Pokémon pescados. El Pescador Bene y su Magikarp Team es épico, y además quiere revancha.

RUTA 11

En esta Ruta hay 4 entrenadores vigilando los senderos: dos médium con Pokémon psíquicos y dos jóvenes con Pokémon variados.

11. DE EXPEDICIÓN POR RUTA 11

La última Ruta del centro de Kanto es la Ruta 11, una Ruta que consiste en un mar de hierba por el que tienes que abrirte paso. Si vas por los senderos tendrás que enfrentarte a varios entrenadores, así que quizá sea bueno usar Repelente.



10. EL MUELLE DE RUTA 12

La Ruta 12 se dirige de vuelta al norte de Kanto, y consiste en un muelle sobre el mar. Es territorio de pescadores en busca del raro Relicanth, que a veces sale en plaga. De hecho, aquí puedes conseguir la Supercaña.



¡Hazte con todos!

RUTA 13

En Ruta 13 aparecen los mismos Pokémon que en Ruta 15, aunque puede haber plagas de Chansey por la radio.



RUTA 12

Haciendo Surf salen Tentacool, Tentacruel y Quagsire. Usa la Supercaña para encontrar Qwilfish, o espera a una plaga de la radio para pescar un Relicanth.

RUTA 11

En la Ruta 11 aparecen muchos Drowzee y Rattata salvajes, además de algunos Magnemite e Hypno. Un enorme Snorlax tapona la entrada a Cueva Diglett.

OBJETOS

RUTA 15

★ **INC. FLORAL:** Al centro, por la zona de abajo.

★ **MÁS PP:** Al oeste, por la zona de arriba.

RUTA 14

★ **PUÑO SUERTE:** Enséñale un Chansey a la chica de la zona de hierba.

RUTA 13

★ **CALCIO:** Al sur, junto a un cartel. Está oculto.

RUTA 12

★ **SUPERCAÑA:** Regalo del hermano del Gurú Pescador, en la casa.

★ **ELIXIR:** Junto a la salida a Ruta 11, usando Surf. Está oculto.

★ **CALCIO:** Al suroeste, usando Corte.

★ **FL. AMARILLA:** Al suroeste, con Surf y Corte.

RUTA 11

★ **BONGURI VER:** Al centro.

★ **MT86 (HIERBA LAZO):** Al noreste.

★ **REVIVIR:** Al norte, en un hueco entre las vallas.

★ **RESTOS:** Equipado en el Snorlax salvaje.

Tour por el noroeste de Kanto

Una vez restaurada la Central Energía podrás aventurarte por la zona oeste de Kanto. Al noroeste están los últimos gimnasios de la región, cuyas medallas necesitas para encarar el reto definitivo.

1. EL SUEÑO DE SNORLAX

El acceso a Cueva Diglett en Ruta 11 se encuentra bloqueado por un Snorlax que duerme en el cruce. Para despertarle, hay que conseguir la Tarjeta de Expansión del PokéGear en Pueblo Lavanda y sintonizar la Poké Flauta manualmente en el PokéGear. Cuando te encuentres cerca de Snorlax, sintoniza el canal de la Poké Flauta e interactúa con él para que despierte. Te retará a una batalla en la que puedes capturarlo, debilitarlo o huir para que desaparezca y despejar así el cruce.





¡Hazte con todos!

CUEVA DIGLETT

Esta cueva debe su nombre a que en ella sólo aparecen Diglett salvajes, y algunos Dugtrio, su evolución.

CONSEJOS

INTERCAMBIO POKéMON CON BROCK

Puedes encontrar al Líder Brock una vez le hayas derrotado a él y al Líder Azul, todos los días entre las 12:00 y las 15:00. Brock te dará su teléfono para nuevos retos en el Dojo Kárate. Además, querrá intercambiar su Rhyhorn con Baya Pasio por un Bonsly.

2. LA CUEVA DE LOS DIGLETT

Para llegar al noroeste de Kanto debes atravesar la Cueva Diglett. Se trata de un túnel excavado en la tierra por los Diglett y Dugtrio que residen en ella, y une Ciudad Carmín con Ciudad Plateada.



3. BIENVENIDO A CIUDAD PLATEADA

Ve al norte usando Corte nada más salir de Cueva Diglett y llegarás a Ciudad Plateada. Esta ciudad es famosa por su Museo de la Ciencia. No olvides obtener el Ala Arcoíris (SoulSilver) o el Ala Plateada (HeartGold) en el centro de la ciudad.



OBJETOS

CUEVA DIGLETT

★ **MÁX. REVIVIR:** En una roca al centro. Oculto.

★ **MÁX. PP:** Al centro, usando Treparrocas.

★ **CALCIO:** Al noroeste, con Treparrocas. Oculto.

★ **INCIE. ROCA:** Al centro, tras usar Treparrocas al noreste.

★ **BAYA PASIO:** Equipada en el Rhyhorn de intercambio.

C. PLATEADA

★ **BONGURI AZU Y BONGURI BLA:** Al noreste.

★ **ALA ARCOÍRIS:** Regalo del anciano junto a la Tienda. Exclusivo de SoulSilver.

★ **ALA PLATEADA:** Regalo del anciano junto a la Tienda. Edición HeartGold.

★ **MT80 (AVALANCHA):** Regalo de Brock tras derrotarle.

★ **ROCÍO BONDAD:** Tras analizar el Misticristal en el Museo.

★ **GAFAS ESP.:** Usando Golpe Roca al oeste del Museo.

★ **MÁX. REVIVIR:** Entrando por el lado izquierdo de la valla desde Ruta 2.

★ **PROTEC. ESP.:** En el jardín del sureste.

★ **MÁS PP:** Al suroeste del Gimnasio.

★ **BAYA GUALOT:** Equipada en el Xatu de intercambio.

MUSEO DE LA CIENCIA DE CIUDAD PLATEADA

La principal atracción turística de Ciudad Plateada es el Museo de la Ciencia. El acceso a este museo es temporalmente gratuito al haber cedido gran parte de su colección a otros museos de la Nación Pokémon. Las piezas que se pueden observar son Fósiles de Pokémon y alguna Piedra Lunar.

Un científico en el lado derecho del museo ha descubierto la forma de revivir Pokémon prehistóricos a partir de Fósiles de Pokémon, por lo que basta con dejarle el fósil, salir y volver a entrar para obtener al Pokémon. Los Fósiles se pueden encontrar usando Golpe Roca en Ruinas Alfa o Cueva Acantilado, además de por intercambio desde las Ediciones Diamante, Perla y Platino.

Los Pokémon son: Omanyte (Fósil Helix), Kabuto (Fósil Domo), Aerodactyl (Ámbar Viejo), Lileep (Fósil Raíz), Anorith (Fósil Garra), Cranidos (Fósil Cráneo) y Shildeon (Fósil Coraza). Todos ellos se obtienen a nivel 20.

Evento del Misticristal

Puedes obtener el Misticristal en cualquier Tienda Pokémon una vez hayas recibido la Tarjeta Misteriosa correspondiente, mediante evento de Nintendo. Este evento tuvo lugar por la CWF de Nintendo el pasado mes de agosto.
Si llevas este objeto al Museo de Ciudad Plateada, Máximo Peñas, Campeón de Hoenn, aparecerá y hará que un investigador lo examine.
El análisis del investigador deducirá que el Misticristal es en realidad el Rocío Bondad, un poderoso objeto del que se dice que es la cristalización del alma de Latios y Latias.
Una vez hayas obtenido el Rocío Bondad, Máximo te detiene para avisarte de que han avistado a Latios (o Latias) en Ciudad Plateada. Un poco más allá del Museo te espera este Legendario dispuesto a la batalla: Latias aparece al nivel 40 en la Edición SoulSilver, mientras que Latios estará al mismo nivel en la Edición HeartGold.



CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN CIUDAD PLATEADA

El Fotógrafo Otto aparece frente al museo los martes y sábados para hacerte una foto de equipo. También aparece dentro del museo los lunes y domingos para hacerte otra foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

ÁRBOL ESPECIAL

Dirígete al árbol tras la valla que sólo se encuentra accesible desde Ruta 2 y haz que uno de tus Pokémon use Golpe Cabeza. Se trata del único lugar de Kanto en el que puedes encontrarte con un Starly salvaje.

INTERCAMBIO POKéMON

Un señor en el Centro Pokémon quiere intercambiar su Xatu con Baya Gualot por un Haunter.

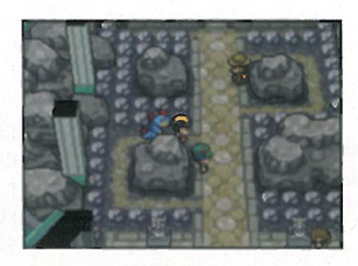
Entrenadores

CIUDAD PLATEADA

Los dos ayudantes del Líder Brock usan un Pokémon de tipo Roca cada uno, ambos al nivel 50.

4. BATALLA CONTRA LÍDER BROCK

La estructura del Gimnasio es simple: si quieres evitar a los entrenadores puedes rodear las rocas. En otro caso, sigue todo recto hasta el Líder Brock. Broca usa Pokémon de tipo Roca, contra los que puedes usar ataques de tipo Lucha, Tierra, Acero, Agua o Planta, siendo la mejor opción Agua contra Graveler, Rhyhorn y Onix, y Planta contra Omastar y Kabutops. Suelen usar movimientos muy parecidos, como Avalancha o Terremoto, aunque pueden sorprender con Salmuera, Giga Drenado o Cola Férrea.



LOS POKéMON DE LÍDER BROCK				
GRAVELER	RHYHORN	OMASTAR	KABUTOPS	ONIX
NV. 51	NV. 51	NV. 53	NV. 52	NV. 54
Rizo Defensa	Terremoto	Protección	Aguante	Chirrido
Desenrollar	Torm. Arena	Clavo Cañón	Giga Drenado	Torm. Arena
Terremoto	Cara Susto	Poder Pasado	Acua Jet	Cola Férrea
Avalancha	Perforador	Salmuera	Avalancha	Avalancha
Hab: Robustez	Hab: Robustez	Hab: Nado Rápido	Hab: Nado Rápido	Hab: Robustez



5. RUMBO A MT. MOON POR RUTA 3

Al este de Ciudad Plateada se encuentra el Mt. Moon, un lugar turístico. Para llegar a él debes cruzar la Ruta 3, una Ruta agreste que cuenta con una zona llena de meteoritos misteriosos. Sus muchos entrenadores no darán tregua.



¡Hazte con todos!

RUTA 3

En esta Ruta salen sobre todo Spearow y Rattata, así como Ekans en SoulSilver. Entre las rarezas están Jigglypuff, y Arbok en SoulSilver.

MT. MOON

Mt. Moon está lleno de Zubat y Geodude salvajes, aunque de vez en cuando se pueden ver Paras y Clefairy. En la Edición HeartGold también salen Sandshrew y Sandslash.

RUTA 4

En la Ruta 4 salen los mismos Pokémon que en la Ruta 3.



Entrenadores

RUTA 3

En Ruta 3 hay 10 entrenadores esperando batalla. Hay varios montañeros con Pokémon rocosos, comefuegos expertos en el tipo Fuego, y karatekas con Pokémon de tipo Lucha. Nadie te da su teléfono, es que no hay cobertura.

RUTA 4

En Ruta 4 hay tres entrenadores con Pokémon variados de bajo nivel.

6. NUEVO ENCUENTRO CON EL RIVAL

El Rival te sale al encuentro a la entrada de Mt. Moon. Ha seguido entrenándose en la Región de Kanto y cree estar listo para derrotarte. Su actitud sigue siendo bastante agresiva, pero te ha cogido respeto y reconoce su derrota.



POKéMON DEL RIVAL		
SI ESCOGISTE A CHIKORITA	SI ESCOGISTE A CYNDAQUIL	SI ESCOGISTE A TOTODILE
Sneasel de nivel 46	Sneasel de nivel 46	Sneasel de nivel 46
Golbat de nivel 47	Golbat de nivel 47	Golbat de nivel 47
Magneton de nivel 46	Magneton de nivel 46	Magneton de nivel 46
Gengar de nivel 48	Gengar de nivel 48	Gengar de nivel 48
Alakazam de nivel 48	Alakazam de nivel 48	Alakazam de nivel 48
Typhlosion de nivel 50	Feraligatr de nivel 50	Meganium de nivel 50

LA DANZA DE LOS CLEFAIRY

Si visitas la Plaza Mt. Moon desde las 20:00 del lunes hasta las 4:00 del martes, es posible que te encuentres con que un grupo de Clefairy salvajes está efectuando su ritual de danza en homenaje a la luna llena.

Si entras en la zona de la charca, los Clefairy detectarán tu presencia y saldrán huyendo. En su carrera, a un Clefairy se le caerá una Piedra Lunar.

LOS METEORITOS DE DEOXYS

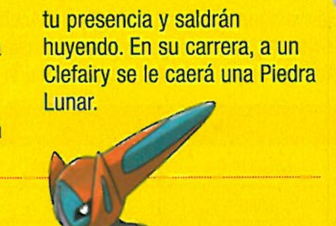
Al suroeste de Ruta 3 se encuentran cuatro meteoritos de extraños poderes. Estos meteoritos tienen el poder de cambiar la Forma de Deoxys si interactúas con ellos llevando a este Pokémon en el equipo.

Meteorito Noroeste: Deoxys Forma Normal.

Meteorito Noreste: Deoxys Forma Ataque.

Meteorito Suroeste: Deoxys Forma Defensa.

Meteorito Sureste: Deoxys Forma Velocidad.





TIENDA DE RECUERDOS

En la Plaza Mt. Moon puedes comprar diversos objetos en la Tienda de Recuerdos. Esta tienda cierra por las noches, sólo abre entre las 10:00 y las 17:59.

Los objetos a la venta son Poké Muñeco, Agua Fresca, Refresco, Limonada, Repelente y Carta Corazón.

OBJETOS

RUTA 3

★ **TR. ESTRELLA (X2):** Ocultos junto a los meteoritos, uno al noreste y otro al suroeste.

★ **RAÍZ GRANDE:** Al sur, acceso por la zona de hierba central.

★ **HIPERPOCIÓN:** Junto al Centro Pokémon, usando Golpe Roca.

MT. MOON

★ **REVIVIR:** Al noreste de la cueva principal. Está oculto, usa el Zahorí.

★ **MÁX. REVIVIR:** Al noreste de la zona exterior. También está oculto.

★ **PIEDRA LUNAR:** Se le cae a un Clefairy los lunes por la noche.

RUTA 4

★ **ULTRABALL:** Al centro-oeste de la ruta, arriba de las vallas. Oculta.

★ **SETA GRANDE:** Al centro-este de la ruta, entre los árboles. También oculta.

★ **MÁS PS:** Al noreste de la ruta, arriba de las vallas.

7. DE TURISMO POR MT. MOON

Tras el derrumbe de la cueva de hace unos años, Mt. Moon se ha convertido en un lugar famoso como destino turístico. Incluso tiene una Tienda de Recuerdos donde venden refrescos, Poké Muñecos y otros objetos interesantes.



8. SALIDA POR RUTA 4

Una vez hayas visitado Mt. Moon, sal por la cueva este hacia Ruta 4. Esta Ruta te lleva de vuelta a Ciudad Celeste y tiene pocas cosas, así que si quieres puedes volar directamente de vuelta a Ciudad Plateada.



Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen perfectamente descritos.

Ruta 16

Pokémon	Nivel	Dex	Método	Canal	Probabilidad	Esfuerzo
GRIMER	26 a 28	88	Hierba		50% alba y día, 80% noche	+1 PS
FEAROW	27 a 29	22	Hierba		40% alba y día	+2 Vel
MURKROW	29	198	Hierba		0% alba y día, 10% noche	+1 Vel
MUK	29	89	Hierba		5%	+1 PS +1 Att
SLUGMA	27	218	Hierba		5%	+1 SpAtt
COMBEE	27 a 28	415	Golpe Cabeza		50%	+1 Vel
SPEAROW	27 a 28	21	Golpe Cabeza		25%	+1 Vel
HERACROSS	27 a 28	214	Golpe Cabeza		25%	+2 Att
PLUSLE	26 a 27	311	Radio PokéGear	Hoenn	20%	+1 Vel
MINUN	28	312	Radio PokéGear	Hoenn	20%	+1 Vel
SHINX	26 a 28	403	Radio PokéGear	Sinnoh	40%	+1 Att

Ruta 17

Pokémon	Nivel	Dex	Método	Probabilidad	Esfuerzo
GRIMER	27 a 29	88	Hierba	50% alba y día, 80% noche	+1 PS
FEAROW	28 a 30	22	Hierba	40% alba y día, 0% noche	+2 Vel
MUK	30 a 32	89	Hierba	5% alba y día, 15% noche	+1 PS +1 Att
SLUGMA	29	218	Hierba	5%	+1 SpAtt

PLUSLE
- **Nivel:** 27 a 28
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 29
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 27 a 29
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 18

GRIMER
- **Nivel:** 26 a 28
- **Dex:** 88
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50% alba y día, 80% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

FEAROW
- **Nivel:** 27 a 29
- **Dex:** 22
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% alba y día, 0% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MUK
- **Nivel:** 29 a 30
- **Dex:** 89
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día, 15% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS +1 Att

SLUGMA
- **Nivel:** 27
- **Dex:** 218
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

HOOTHOOT
- **Nivel:** 27 a 28
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SPINARAK
- **Nivel:** 27 a 28
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att



LEDYBA
- **Nivel:** 27 a 28
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

WURMPLE
- **Nivel:** 27 a 28
- **Dex:** 265
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

TANGELA
- **Nivel:** 26 a 27
- **Dex:** 114
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PLUSLE
- **Nivel:** 27 a 28
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 28
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 26 a 28
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 15

NIDORINA
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 30
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 PS

NIDORINO
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 33
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

PIDGEOTTO
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 17
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 0% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

NOCTOWL
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 164
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

HOPPIP
- **Nivel:** 22 a 24
- **Dex:** 187
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 19% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

QUAGSIRE
- **Nivel:** 22 a 24
- **Dex:** 195
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 19% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

CHANSEY
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 113
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 1%
- **Esfuerzo:** +2 PS

HOOTHOOT
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SPINARAK
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LEDYBA
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

WURMPLE
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 265
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

TANGELA
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 114
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PLUSLE
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%

Esfuerzo: +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 23 a 25
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 14

NIDORINA
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 30
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 PS

NIDORINO
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 33
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

PIDGEOTTO
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 17
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

NOCTOWL
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 164
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

HOPPIP
- **Nivel:** 24
- **Dex:** 187
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

SKIPLOOM
- **Nivel:** 26
- **Dex:** 188
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 9% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

QUAGSIRE
- **Nivel:** 24 a 26
- **Dex:** 195
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 19% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

CHANSEY
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 113
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 1%
- **Esfuerzo:** +2 PS

HOOTHOOT
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SPINARAK
- **Nivel:** 24 a 25

Dex: 167
Método: Golpe Cabeza
Probabilidad: 25%
Esfuerzo: +1 Att

LEDYBA
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

WURMPLE
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 265
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

TANGELA
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 114
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PLUSLE
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 23 a 25
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 13

NIDORINA
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 30
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 PS

NIDORINO
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 33
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

PIDGEOTTO
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 17
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

NOCTOWL
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 164
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

HOPPIP
- **Nivel:** 22 a 24
- **Dex:** 187
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 19% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

QUAGSIRE
- **Nivel:** 22 a 24
- **Dex:** 195
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 19% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

CHANSEY
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 113
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 1%
- **Esfuerzo:** +2 PS

HOOTHOOT
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SPINARAK
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 167
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LEDYBA
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 165
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

WURMPLE
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 265
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

TANGELA
- **Nivel:** 24 a 25
- **Dex:** 114
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LINOONE
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 25
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

CHANSEY
- **Nivel:** 23
- **Dex:** 113
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +2 PS

Ruta 11

DROWZEE
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 96
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

RATTATA
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MAGNEMITE
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 81
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

HYPNO
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 97
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

SPEAROW
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 21
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HERACROSS
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 214
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +2 Att

COMBEE
- **Nivel:** 14 a 16
- **Dex:** 415
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SNORLAX
- **Nivel:** 50
- **Dex:** 143
- **Método:** Golpe Roca
- **Probabilidad:** Único
- **Esfuerzo:** +2 PS

PLUSLE
- **Nivel:** 14 a 15
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 14 a 15
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Cueva Diglett

DIGLETT
- **Nivel:** 13 a 19
- **Dex:** 50
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 90%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

DUGTRIO
- **Nivel:** 19 a 29
- **Dex:** 51
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MAKUHITA
- **Nivel:** 19
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL
- **Nivel:** 15 a 17
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING
- **Nivel:** 19
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

BRONZOR
- **Nivel:** 15 a 17
- **Dex:** 436
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

Ruta 3

SPEAROW
- **Nivel:** 5 a 8
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 55% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SPEAROW
- **Nivel:** 5 a 8
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 35% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA
- **Nivel:** 5 a 10
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 35% alba y día, 60% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA
- **Nivel:** 5 a 8
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

JIGGLYPUFF
- **Nivel:** 6
- **Dex:** 39
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 PS

ZUBAT
- **Nivel:** 5
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

EKANS
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 23
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

ARBOK
- **Nivel:** 10
- **Dex:** 24
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

HOOTHOOT
- **Nivel:** 6 a 7
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 PS

PINECO
- **Nivel:** 6 a 7
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Def

WURMPLE
- **Nivel:** 6 a 7
- **Dex:** 265
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

PLUSLE
- **Nivel:** 5
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 5 a 8
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

BALTOY
- **Nivel:** 5
- **Probabilidad: Dex:** 343
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

GULPIN
- **Nivel:** 5
- **Dex:** 316
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 PS

Mt. Moon

ZUBAT
- **Nivel:** 6
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ZUBAT
- **Nivel:** 6 a 8
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

GEODUDE
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 74
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Def

GEODUDE
- **Nivel:** 6 a 10
- **Dex:** 74
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 Def

SANDSHREW
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 27
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

SANDSLASH
- **Nivel:** 10
- **Dex:** 28
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Def

PARAS
- **Nivel:** 12
- **Dex:** 46
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

CLEFAIRY
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 35
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 PS

MAKUHITA
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL
- **Nivel:** 6 a 8
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

BRONZOR
- **Nivel:** 6 a 8
- **Dex:** 436
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

Ruta 4

SPEAROW
- **Nivel:** 5 a 8
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 55% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SPEAROW
- **Nivel:** 5 a 8
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 35% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA
- **Nivel:** 5 a 10
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 35% alba y día, 60% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA
- **Nivel:** 5 a 8
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 35% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

JIGGLYPUFF
- **Nivel:** 6
- **Dex:** 39
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 PS

ZUBAT
- **Nivel:** 5
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

EKANS
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 23
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

ARBOK
- **Nivel:** 10
- **Dex:** 24
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

HOOTHOOT
- **Nivel:** 6 a 7
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 PS

PINECO
- **Nivel:** 6 a 7
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Def

WURMPLE
- **Nivel:** 6 a 7
- **Dex:** 265
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

LINOONE
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 5
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 5
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel


Pokémon™
RANGER
TRAZOS DE LUZ
©2010 Pokémon. ©1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2010 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.


Pokémon™
RANGER
TRAZOS DE LUZ

Entrenadores

Seguro que necesitas saber toda la información posible acerca de los entrenadores contra los que vas a combatir, ¿verdad? Pues nuestro equipo de expertos tiene las respuestas y todos los datos.

Ruta 17

MOTORISTA RACHID
- **Pokémon:** Gulpin
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

MOTORISTA ISRA
- **Pokémon:** Weezing
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** Sí

MOTORISTA ADÁN
- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

MOTORISTA RUTILO
- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Tentacruel
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Teléfono:** No

MOTORISTA RADOMIR
- **Pokémon:** Tentacruel
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Teléfono:** Sí

MOTORISTA HILARIO
- **Pokémon:** Croagunk
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

MOTORISTA ASTERIO
- **Pokémon:** Gulpin
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Weezing
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Weezing
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

MOTORISTA NÉSTOR
- **Pokémon:** Koffing
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **vTeléfono:** No

- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Weezing
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

MOTORISTA RICARDO
- **Pokémon:** Seviper
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

MOTORISTA MARCOS
- **Pokémon:** Skorupi
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

MOTORISTA TOREL
- **Pokémon:** Teddiursa
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Marill
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** Sí

Ruta 18

MOTORISTA RUDY
- **Pokémon:** Koffing
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Charmeleon
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Weezing
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

ORNITÓLOGO BOB
- **Pokémon:** Noctowl
- **Nivel** 48
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

ORNITÓLOGO BORIS
- **Pokémon:** Doduo
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Doduo
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Dodrio
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

Ciudad Fucsia

DOMINGUERA CINDY
- **Pokémon:** Nidoqueen
- **Nivel** 48
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Teléfono:** No

CAMPISTA BENITO
- **Pokémon:** Nidoking
- **Nivel** 48
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Teléfono:** No

CHICA ALICIA
- **Pokémon:** Gloom
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Arbok
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Vileplume
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +3 SpAtt
- **Teléfono:** No

CHICA LINDA
- **Pokémon:** Bulbasaur
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Ivysaur
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Venusaur
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt +1 SpDef
- **Teléfono:** No

LÍDER SACHIKO
- **Pokémon:** Crobat
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Weezing
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Ariados
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Ariados
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Venomoth
- **Nivel** 50
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

Ruta 15

ESCOLAR JUANMA
- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Weepinbell
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Victreebel
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Teléfono:** No

ESCOLAR VICENTE
- **Pokémon:** Parasect
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 Def
- **Teléfono:** Sí

- **Pokémon:** Poliwhirl
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** Si

- **Pokémon:** Ditto
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** Sí

POKÉFAN TOÑO
- **Pokémon:** Spinda
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Volbeat
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

MAESTRA SARAY
- **Pokémon:** Clefairy
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

MAESTRA GEMA
- **Pokémon:** Sunkern
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** Sí

- Pokémon: Aipom
- Nivel 31
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: Sí

GEMELAS LILY LALA

- Pokémon: Quagsire
- Nivel 41
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: Sí

- Pokémon: Quagsire
- Nivel 41
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: Sí

POKÉFAN ISIDRA

- Pokémon: Spinda
- Nivel 43
- Esfuerzo: +1 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Illumise
- Nivel 41
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

ESCOLAR NACHO

- Pokémon: Xatu
- Nivel 41
- Esfuerzo: +1 Vel +1 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Alakazam
- Nivel 43
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

ESCOLAR KOLDO

- Pokémon: Voltorb
- Nivel 36
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Magnemite
- Nivel 36
- Esfuerzo: +1 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Voltorb
- Nivel 40
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Magneton
- Nivel 40
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

Ruta 14

ORNITÓLOGO JOSH

- Pokémon: Fearow
- Nivel 37
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: Sí

POKÉFAN TIMOTEO

- Pokémon: Psyduck
- Nivel 42
- Esfuerzo: +1 SpAtt
- Teléfono: No

POKÉFAN MAGNO

- Pokémon: Bulbasaur
- Nivel 38
- Esfuerzo: +1 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Squirtle
- Nivel 38
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Charmander
- Nivel 38
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

ORNITÓLOGO RUBÉN

- Pokémon: Fearow
- Nivel 38
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Fearow
- Nivel 44
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

ESCOLAR FERNANDO

- Pokémon: Zigzagoon
- Nivel 42
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

ESCOLAR ULISES

- Pokémon: Sandslash
- Nivel 41
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: Sí

- Pokémon: Golbat
- Nivel 39
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: Sí

MAESTRA CLARITA

- Pokémon: Zigzagoon
- Nivel 41
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Roselia
- Nivel 43
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

ESCOLAR ADIL

- Pokémon: Budew
- Nivel 42
- Esfuerzo: +1 SpAtt
- Teléfono: No

Ruta 13

ORNITÓLOGO BALDO

- Pokémon: Taillow
- Nivel 41
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Fearow
- Nivel 41
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

DOMINGUERA MATILDE

- Pokémon: Spoink
- Nivel 40
- Esfuerzo: +1 SpDef
- Teléfono: No

ORNITÓLOGO PAOLO

- Pokémon: Farfetch'd
- Nivel 42
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

PAREJA JOVEN ED Y ERIN

- Pokémon: Kadabra
- Nivel 41
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: Sí

- Pokémon: Psyduck
- Nivel 46
- Esfuerzo: +1 SpAtt
- Teléfono: Sí

POKÉFAN JOSUÉ

- Pokémon: Pikachu
- Nivel 32
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Pikachu
- Nivel 32
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Pikachu
- Nivel 32
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Pikachu
- Nivel 32
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Pikachu
- Nivel 32
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

POKÉFAN ÁLEX

- Pokémon: Nidoking
- Nivel 29
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Slowking
- Nivel 29
- Esfuerzo: +3 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Magikarp
- Nivel 65
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

CAMPISTA LOLO

- Pokémon: Sudowoodo
- Nivel 38
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: Sí

DOMINGUERA MANOLI

- Pokémon: Whismur
- Nivel 41
- Esfuerzo: +1 PS
- Teléfono: No

MONTAÑERO PEPÍN

- Pokémon: Sandslash
- Nivel 27
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: Sí

- Pokémon: Graveler
- Nivel 29
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: Sí

- Pokémon: Golem
- Nivel 33
- Esfuerzo: +3 Def
- Teléfono: Sí

CAMPISTA ORIOL

- Pokémon: Buizel
- Nivel 40
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

Ruta 11

MÉDIUM GERMÁN

- Pokémon: Exeggcute
- Nivel 39
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Exeggcute
- Nivel 39
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Exeggutor
- Nivel 39
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

JOVEN JONÁS

- Pokémon: Sandslash
- Nivel 42
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Crobat
- Nivel 42
- Esfuerzo: +3 Vel
- Teléfono: No

JOVEN OLIVER

- Pokémon: Growlithe
- Nivel 44
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

MÉDIUM FIDEL

- Pokémon: Xatu
- Nivel 43
- Esfuerzo: +1 Vel +1 SpAtt
- Teléfono: No

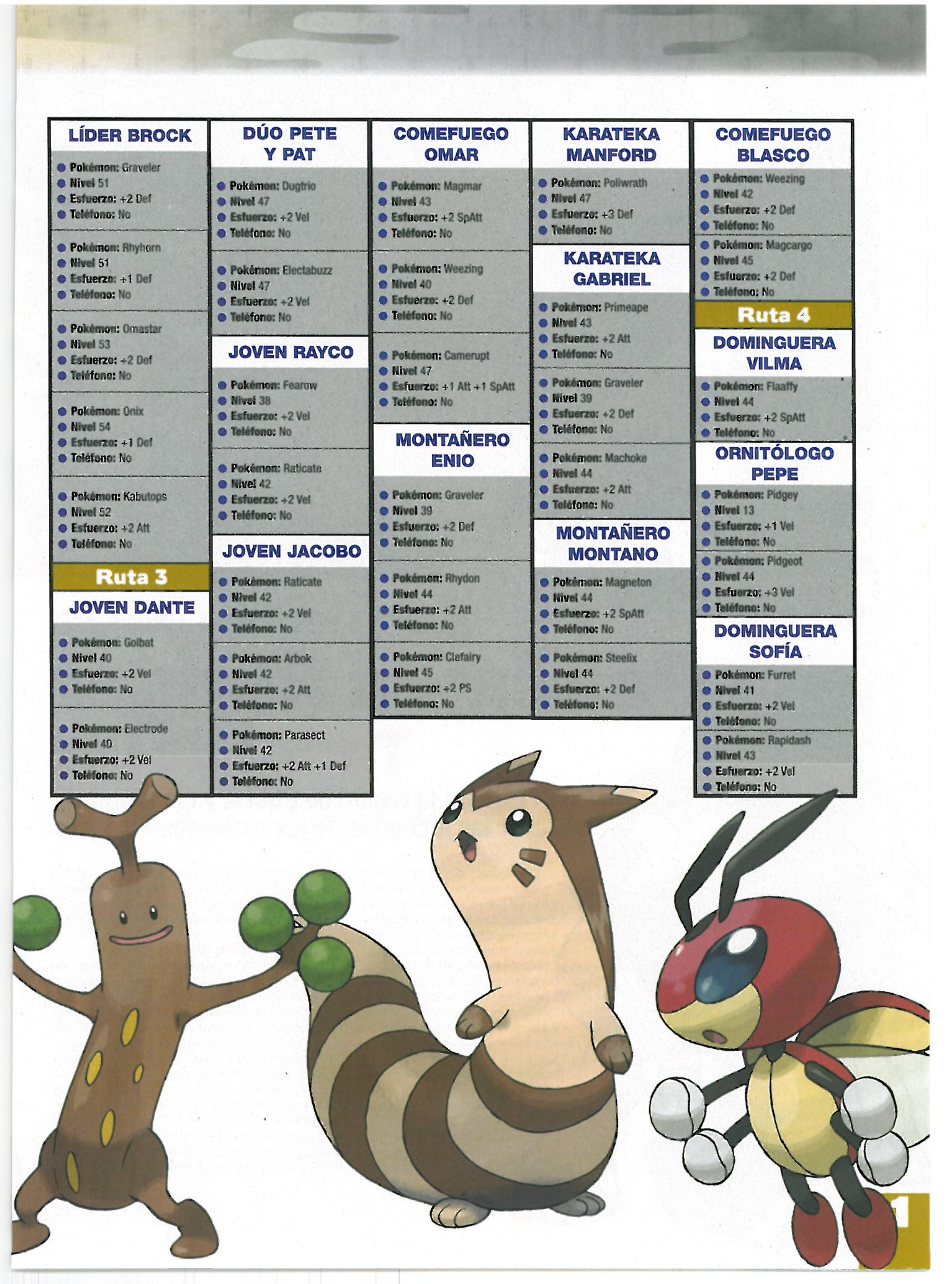
Ciudad Plateada

CAMPISTA JORDÁN

- Pokémon: Rhydon
- Nivel 50
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

MONTAÑERO BELINO

- Pokémon: Golem
- Nivel 50
- Esfuerzo: +3 Def
- Teléfono: No



LÍDER BROCK

- **Pokémon:** Graveler
- **Nivel** 51
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Rhyhorn
- **Nivel** 51
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Omastar
- **Nivel** 53
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Onix
- **Nivel** 54
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Kabutops
- **Nivel** 52
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

Ruta 3

JOVEN DANTE

- **Pokémon:** Golbat
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Electrode
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

DÚO PETE Y PAT

- **Pokémon:** Dugtrio
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Electabuzz
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

JOVEN RAYCO

- **Pokémon:** Fearow
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Raticate
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

JOVEN JACOBO

- **Pokémon:** Raticate
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Arbok
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Parasect
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 Def
- **Teléfono:** No

COMEFUEGO OMAR

- **Pokémon:** Magmar
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Weezing
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Camerupt
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

MONTAÑERO ENIO

- **Pokémon:** Graveler
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Rhydon
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Clefairy
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

KARATEKA MANFORD

- **Pokémon:** Poliwrath
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +3 Def
- **Teléfono:** No

KARATEKA GABRIEL

- **Pokémon:** Primeape
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Graveler
- **Nivel** 39
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

MONTAÑERO MONTANO

- **Pokémon:** Magneton
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Steelix
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

COMEFUEGO BLASCO

- **Pokémon:** Weezing
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Magcargo
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Teléfono:** No

Ruta 4

DOMINGUERA VILMA

- **Pokémon:** Flaaffy
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

ORNITÓLOGO PEPE

- **Pokémon:** Pidgey
- **Nivel** 13
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pidgeot
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Teléfono:** No

DOMINGUERA SOFÍA

- **Pokémon:** Furret
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Rapidash
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No



- Tipo de juego: Acción-Aventura
- Compañía: Game Freak
- Jugadores: De 1 a 4 (CWF)
- Idioma: Textos en castellano / No tiene voces
- Precio: 40,95 €
- Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DS







PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE

nintendo Wi-Fi connection



DS

¡VUELVE A PONERTE EL UNIFORME!

Pokémon Ranger Trazos de Luz

Explora la región de Oblivia y encárgate de detener las fechorías de los malvados Pinchers.

Cansado de la dinámica de siempre? ¿De capturar Pokémon para entrenarlos y luego combatir? Con «Pokémon Ranger: Trazos de Luz» encontrarás una **nueva forma de disfrutar de la serie de Pokémon** recurriendo a unas técnicas más respetuosas. Te convertirás en un Pokémon Ranger, guardián del bienestar Pokémon y encargado de que vivan en libertad y tranquilidad.

Como fiel sucesor de «Pokémon Ranger» y «Sombras de Almia», el nuevo juego se mantiene **fiel a la dinámica de interacción** con los Pokémon: para "contactarles", haces redadas con el Capturador (el stylus), para luego usar sus poderes y así superar los obstáculos del camino. Te obligará por tanto a ser **más activo en las capturas** de Pokémon, y a pensar en todo momento cuáles necesitas para seguir avanzando en la aventura.

La nueva región de Oblivia

Una vez resueltos los problemas en Almia, te envían junto a tu compañero (Brisa o Verán, según seas chico o chica) a la Región de Oblivia. Una malvada organización llamada **Pokémon Pinchers está haciéndose con el control** de todos los Pokémon de la región, y hay que pararles los pies.

La bienvenida no puede ser más enemistosa: deberás perseguir a algunos Pinchers que usan aerodeslizadores para capturar a Latios. Cuando te vean venir, te mandarán a un Pidgey para hacerte perder tiempo, y luego su misterioso líder te hará caer al océano. Despertarás en la Isla Dolzor, donde te harás amigo de **Pichu Kelele**, un simpático Pichu que lleva un ukelele a todas partes y

EL DATO
Más de 300 Pokémon que capturar y 6 eventos Wi-Fi secretos, 4 de ellos para Oro y Plata

Tu primer Pokémon es un Pichu Kelele, que encontrarás enseguida en la Isla Dolzor.

El Profesor Gobios es director de tecnología de la Unión Ranger y te dará las órdenes.

En 'Trazos de Luz' tendremos mayor realación con los Pokémon Legendarios



Las fases submarinas se juegan con la DS girada, y debes cazar Pokémon o personajes.



El Pichu Kelele tocará a veces su ukelele (que irá ganando más poder) para ayudarte.

Latios, un experto en vuelo

Las fases aéreas son una de las novedades. Debes controlar el vuelo con el stylus sabiendo que cuanto más alejado del centro sea el toque de pantalla, más brusco será el movimiento. La idea es evitar los disparos enemigos y capturar Pokémon en el aire.







Tu stylus al poder

Como en toda buena entrega de Ranger, «Trazos de Luz» hará un uso intensivo de la pantalla táctil, que usarás para capturar Pokémon, dibujar glifos, usar Poké Ayudas, superar fases aéreas... ¡Mira qué bien queda en la XL amarilla!



Los Pokémon Pinchers, una nueva banda de malhechores

Los recientes problemas de la Región de Oblivia han sido provocados por un grupo de malhechores bien organizados y equipados que se hace llamar los Pokémon Pinchers. Aunque sus intenciones no están del todo claras, cuentan con una tecnología bastante desarrollada, incluyendo aerodeslizadores. Los primeros líderes que conocerás de este grupo son Red Eye y Blue Eye. El primero es un joven muy peligroso y experto en el vuelo con aerodeslizador. Blue Eye es una chica especializada en las leyendas de Oblivia.





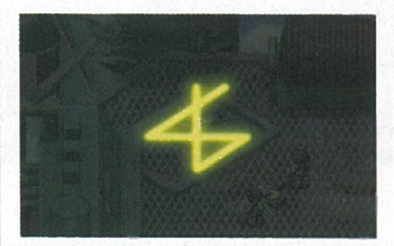
Algunos obstáculos son demasiado grandes para un solo Pokémon. En ese



Los Pokémon capturados también pueden ayudarte a conseguir nuevos Pokémon. Existen distintos efectos como paralizarlos, confundirlos...

Hablemos del poder de los Glifos Ranger

Una de las novedades más chulas de «Pokémon Ranger: Trazos de Luz» son los Glifos Ranger. Se trata de signos especiales que vas aprendiendo a lo largo de la aventura y que te permiten llamar a un Pokémon con el que ya hayas creado un vínculo. De esta manera podrás contar con la ayuda de algunos Pokémon con habilidades especiales, incluyendo algunos potentes Legendarios como Entei, Raikou, Suicune, Lugia o Ho-Oh. Algunos Glifos Ranger son secretos y deberás buscarlos por las distintas zonas ocultas de la Región de Oblivia. Además, en www.pokemonranger.com publicarán algunos.



Aprenderás muchos Glifos. Recuérdalos.



Dibuja Glifos Ranger en la pantalla táctil para invocar a los Pokémon.

Si dibujas bien el Glifo, aparecerá un Pokémon que te prestará sus poderes.



Ayúdate de los Pokémon que captures para destruir obstáculos que impidan avanzar.



Usa el capturador para dibujar redadas alrededor del Pokémon y así conectar con él.



El vínculo con el Pokémon que captures dura hasta que te ayude en batalla o con un obstáculo.

que no se separará de ti durante el resto de la aventura. También conocerás a Buck, que te llevará a la Isla Reíris, donde tu misión de **atrapar a los Pinchers** no habrá hecho más que comenzar.

Marchando una de glifos

Para quienes ya hayan jugado a otras entregas de «Pokémon Ranger», este «Trazos de Luz» presenta varias novedades. Entre otras cosas, se trata de la aventura en la que los Ranger tendrán una **mayor relación con los Pokémon Legendarios**. Muchos de estos Pokémon harán las veces de jefes finales, pero además podrás requerir los servicios de algunos de ellos, incluidos los más poderosos, gracias a los **Glifos Ranger**. Estos signos especiales puedes dibujarlos en la pantalla táctil para requerir los servicios de ciertos Pokémon. Así, podrás ayudarte de los **enormes saltos de Raikou o de la embestida de Entei**. Los Glifos Ranger necesitan que hayas creado previamente un vínculo con el Pokémon al que quieras llamar. Y después, en la pantalla táctil, debes realizar el dibujo correctamente. Y podrás descubrir nuevos Glifos según avances...

Otras novedades incluyen las fases aéreas (que se añaden a las submarinas), algunos **eventos Wi-Fi con Pokémon para descargar** en Oro y Plata, la posibilidad de volver a luchar contra los jefes finales y el **nuevo modo multijugador** en el que **viajarás en el tiempo** para superar misiones de captura con la ayuda de hasta tres amigos (y que desbloquean áreas en el juego principal).



➲En las misiones multijugador, pueden participar hasta cuatro personas, sin cables.

➲Durante la aventura iremos acompañados por otro Ranger y nuestros Pokémon.

En el multijugador viajarás en el tiempo para resolver misiones con tus amigos

Para viajar en el tiempo...

Los Pokémon que hayas capturado en la trama principal no pueden viajar atrás en el tiempo para completar las misiones inalámbricas. Debes elegir entre otros Pokémon. Cuantas más misiones completes, más estarán disponibles para elegir.





Misiones especiales por Wi-Fi

En esta entrega también hay una serie de misiones especiales que sólo se pueden desbloquear mediante la conexión Wi-Fi de Nintendo. Ahora mismo puedes descargar "¡Recupera la esfera azul!" y "Deoxys y el templo del Arcano", y luego obtener un Deoxys y un Huevo de Manaphy en Oro y Plata. Más adelante esperan otras cuatro misiones especiales, con dos Pokémon Legendarios para descargar.





➲Capturar a los Legendarios será todo un reto para ti, si quieres llegar a ser un gran Ranger. Estos Legendarios son sin duda los indiscutibles protagonistas de la nueva entrega.

Las Puntuaciones

Valoraciones

➲ Gráficos ★★★☆
Se mantienen en la línea de «Sombras de Almia». Son los mejores vistos en Pokémon.

➲ Diversión ★★★☆
La dinámica de juego te obliga a ir mejorando tus habilidades de captura, pero puede ser repetitiva.

➲ Multijugador ★★★★
No sólo tiene eventos Wi-Fi, sino también un multi para 4 jugadores inalámbrico que es total.

➲ Duración ★★★★
La trama principal, los 52 recados, las misiones Wi-Fi y el multi dan para rato. ¡Más de 300 Pokémon!

Lo mejor y lo peor

La historia, los glifos Ranger, el multijugador y los eventos Wi-Fi.

Le falta innovar un poco más respecto a «Sombras de Almia». Y si no te gusta, pues...

Nuestra Opinión

Una nueva epopeya en miles de mazmorras

Esta nueva aventura de los Ranger añade algunas novedades a una dinámica de juego ya de por sí muy entretenida. Quienes hayan jugado a otros de la saga ya habrán visto casi todo, pero aún así merece la pena.

Te gustará...

Más que... Sombras de Almia

Menos que... Oro y Plata

Puntuación Final

90

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Fíjate en todo lo que contesta Oak en estas páginas: info sobre el ultimísimo juego para DS, cómo conseguir a Lugia en Oro, qué pasa cuando ganas todas las medallas de Johto y Kanto, qué pasos dar para obtener un shiny, cuándo encontrarte a Rojo, qué es el Misticristal, quién es Máximo Peñas, cómo conseguir el objeto discoxtraño, cuáles son los Legendarios de Blanco y Negro...

Battle & Get! Pokémon Typing en Nintendo DS

Buenos días/tardes/noches, todo depende de cuando esté leyendo este correo, Profesor. Me llamo Alex, y me gustaría que me contestara a estas preguntas, ya que envié algunos correos y no me contestó. Sin embargo, considero que estas preguntas nos interesan, tanto a mí como a otros entrenadores. Tengo el Pokémon Diamante.

1.- ¿Cuáles son los Pokémon que evolucionan con la Piedra Solar? ¿Dónde los puedo encontrar?
La Piedra Solar evoluciona a Gloom en Bellossom y a Sunkern en Sunflora. Gloom aparece en las Rutas 224, 229 y 230, y Sunkern aparece en la Ruta 204 Norte.



BATTLE & GET! POKÉMON TYPING DS. Para capturar a Zorua en este juego deberás escribir su nombre japonés romanizado: Zoroa.

2.- Quisiera saber si conoce usted las próximas ediciones que sacarán para la Nintendo DS o para Wii (aparte de Pokémon Blanco/Negro), y si integrarán nuevas especies Pokémon.
Hace unos días se ha anunciado el juego Battle & Get! Pokémon Typing DS, un juego en el que atrapas Pokémon escribiendo su nombre en caracteres occidentales. En él aparecen los nuevos Pokémon, pero seguramente no salga de Japón.

3.- ¿Qué pasa exactamente cuando aparece MissingNo. en combate? ¿La lucha se suspende o lucha como un Pokémon?
Depende del juego, y de la forma en que se ha provocado su aparición. En la gran mayoría de casos, la batalla queda congelada.

Alex
e-mail

Pokémon Legendarios

Hola profesor, mi nombre es Alejandro Parres, soy fiel lector a la revista desde hace muchos años, y me gustaría que me resolviera algunas preguntas sobre Pokémon Oro HeartGold para Nintendo DS. Espero que me las responda y muchas gracias de todos modos.

1.- ¿Se puede conseguir a Lugia?
Lugia aparece en ambas ediciones, pero en Oro HeartGold deberás primero superar la Liga Pokémon y llegar a Kanto. Podrás ir a por Lugia en Islas Remolino una vez que hayas obtenido el Ala Plateada de un señor en Ciudad Plateada en Kanto. Aparece al nivel 70. Quienes tengan la Edición Plata SoulSilver deben hacer lo mismo: conseguir el Ala Arcoíris en Ciudad Plateada y luego visitar la Torre Campana en Ciudad Iris.

2.- Después de conseguir todas las medallas de Johto y de Kanto, ¿qué más hay que hacer?
El objetivo inmediato es acceder al Monte Plateado y derrotar a Rojo. Además, los miembros de la Liga Pokémon tienen ahora unos Pokémon mucho más poderosos.
Y por supuesto debes conseguir las 5 estrellas en la Tarjeta de Entrenador, para lo que debes dominar el Frente Batalla, el Pokéathlon, la Liga Pokémon, la PokéDex Nacional y las Hojas Doradas de tu Pokémon.

3.- ¿Los líderes de gimnasio me van a dar su número de teléfono? Si es así, ¿cuándo?
En la guía de este número tienes una tabla con los teléfonos de los líderes y sus horarios de combate.

4.- ¿Qué legendarios se pueden capturar en Pokémon Oro HeartGold?
Suicune, Lugia y Ho-Oh en la historia; Entei, Raikou y Latias merodeando por Johto y Kanto; Articuno, Zapdos y Moltres en la Región de Kanto; Mewtwo, en Cueva Celeste; Latios, con el evento del Misticristal; Kyogre y Rayquaza, en la Torre Oculta; y Dialga, Palkia o Giratina con el evento de Arceus.

5.- Aquí mi última pregunta profesor, ¿cuál es el Pokemon número 150?
En la PokéDex Nacional, el número 150 es Mewtwo.

Alejandro Parres
e-mail

Método Masuda

Hola profesor me llamo Víctor y es la primera vez que escribo a una revista. ¿Podría responderme una preguntas?

1.- ¿De que sirve la radio rota de las cataratas Tohjo?
De nada, es la radio de Giovanni, que se ocultaba ahí hasta hace bien poco.

2.- En una edición anterior de esta revista usted dijo que

había un truco para que haya mas posibilidades de que salga un Pokémon shiny de un huevo, ¿podría repetirlo por favor?
La probabilidad de obtener un Pokémon shiny en el caso general es de 1 entre 8192 Pokémon. El método Masuda implica una probabilidad de 1 entre 2048 Pokémon (4 veces más) de que te salga un Pokémon shiny de crianza, siendo uno de los padres de un juego extranjero (obtenido del GTS, por ejemplo).

Este método se llama así porque el director de Game Freak, Junichi Masuda, lo reveló en su blog oficial Hidden Power y nosotros estamos más que encantados de contártelo.

3.- ¿Cuál será el próximo regalo misterioso de Wi-Fi?
En el futuro deberían hacer los eventos de Entei, Raikou y Suicune shinies y de Celebi. En todo caso no se sabe si serán eventos físicos o por Wi-Fi. En cuanto tengamos algo seguro, te lo contaremos aquí.

4.- ¿Me podré encontrar alguna otra vez a Rojo?
Claro, lo que debes hacer es pasarte la Liga Pokémon cada vez que derrotes a Rojo para que éste vuelva a aparecer. Aunque claro, acabársela tantas veces, igual requiere algo de esfuerzo...

5.- En algunos días específicos de la semana, los líderes del gimnasio me dan sus números de teléfono, ¿me podría usted decir qué días son esos?
Me remito a la guía que publicamos en este número de nuevo.

Víctor
e-mail



ENTRENADOR ROJO. *El Entrenador Rojo te espera en la cumbre de Monte Plateado. Vuelve siempre que te pases de nuevo la Liga Pokémon.*

Dialga y Palkia en Platino

Hola Profesor. Me llamo Albert y escribo por primera vez a redacción. ¿Podría responderme algunas dudas, por favor?

1.- En Pokémon Platino estoy deseando capturar a Dialga y Palkia pero no puedo ¿qué tengo que conseguir, la Pokedéx Nacional?
En la Edición Platino, puedes luchar contra Dialga y Palkia una vez hayas entrado en el Hall de Fama tras derrotar a la Liga Pokémon. Para que aparezca, debes antes conseguir la Diamansfera y la Lustresfera en la pequeña gruta de Cascada Mt Corona y hablar con la abuela de Cintia en Pueblo Caelestis.

Dialga sale primero al nivel 70; luego sal de Columna Lanza y vuelve a entrar para luchar contra Palkia a nivel 70.

Albert
e-mail

La Vida de Rojo

Hola Profesor Oak. Me llamo Josep y es la primera vez que escribo a la revista. Soy un gran fan de los Pokémon y me gustaría que me respondieras a unas preguntas. Espero que me sirvan. Gracias, ahí van:

1.- ¿Cómo se llega a la región Sinnoh en las ediciones HeartGold y SoulSilver?
Muy sencillo: sales de casa, vas a la tienda más cercana y compras la Edición Platino. En las Ediciones HeartGold y SoulSilver sólo puedes ir a las regiones de Johto y Kanto.

2.- Un lunes me fui al Monte Plateado y estaba Rojo; ¿cómo puede ser si ya luché una vez con él en las ediciones Oro y Plata?
Apuesto a que te has pasado la Liga Pokémon en alguna ocasión desde la vez en que derrotaste a Rojo, ¿no es cierto?

3.- ¿Rojo volverá alguna vez a su casa en las ediciones HeartGold y SoulSilver?
No, ya tiene 13 años, es lo suficientemente mayor para vivir solo en una montaña con granizo a 20 grados bajo cero durante el resto de su vida. Vaya, que me parece que sí regresará...

4.- ¿Dónde se encuentra Rojo cuando no está en el Monte Plateado, en las ediciones HeartGold y SoulSilver?
Pues ni idea. Pensando en nuevas maneras de dominar el mundo (otra vez). Cuando me lo encuentre, es una buena pregunta para hacerle.

Josep
e-mail

Pro Controller Classic

Hola profesor Oak. Me llamo José Luis Galiana, y tengo 13 años. Hace casi 10 años que juego a Pokémon.

1.- Siempre he querido jugar al Pokémon XD Tempestad Oscura y al Pokémon Colosseum. Pero como nunca tuve la GameCube no pude hacerlo. Ahora tengo la Wii y los mando Pro Controller Classic. Ahí va mi pregunta... ¿Son compatibles estos mandos con los juegos de Pokémon?
Con los juegos originales de GameCube sólo funcionan los mandos originales de GameCube.

José Luis
e-mail

EL CAPITÁN TE REGALA UNA TABLA CADA DÍA SI VAS A VISITARLE EN TUS VIAJES. HAY 16 TABLAS PARA OBTENER. Y TRAS LAS TABLAS, TE REGALARÁ UNA PEPITA CADA DÍA.

Tablas de Arceus

Hola, me encanta vuestra revista. Enhorabuena a todo el equipo de la Revista Pokémon. Por favor respóndanme a esta pregunta. Gracias.

¿Dónde se consiguen las tablas de Arceus en el Pokémon HGSS?
El Capitán del SS Aqua siempre anda ocupado con las tareas del barco, pero es un gran coleccionista de Tablas. Dice haber encontrado estos objetos en sus viajes a la Región de Sinnoh.

Dado tu interés en el asunto, el Capitán te regala una Tabla cada día si vas a visitarle en tus viajes. Hay 16 Tablas para obtener y te las regala en orden (de Tabla Llama a Tabla Acero). Una vez te haya regalado las 16 Tablas, empezará a regalarte una Pepita cada día.

Pablo
e-mail

Objetos Pokémon

Hola profesor Oak, me llamo Jose Luis y es la primera vez que escribo. Me gustaría que me respondiera unas dudas:

1.- ¿Para qué sirve el objeto Telaterrible y el objeto Protector?
Si se los equipas a Dusclops y Rhydon respectivamente, y haces un intercambio con ellos, evolucionarán en Dusknoir y Rhyperior cada uno.

2.- ¿Se pueden conseguir los objetos Misticristal y Cápsula Candado? ¿Para qué sirven?
El objeto Misticristal ha sido repartido en un evento Wi-Fi hace unos meses. Sirve para obtener a Latios o Latias en Ciudad Plateada. El otro objeto no es accesible en el juego por métodos normales.

3.- En la versión SoulSilver, en la Caja Bonguri hay un objeto llamado Batibonguri, ¿es posible conseguirlo en el Heartgold?
Claro, si vas al puesto del Pokéathlon no tendrás mucho problema en hacerte con él.



DIAMANSFERA Y LUSTRESFERA. Arriba de la catarata del Monte Corona se encuentran los objetos necesarios para poder capturar a Dialga y Palkia en la Edición Platino.

4.- El objeto Rocío Bondad, ¿para qué sirve, es posible conseguirlo en este juego?
El Rocío Bondad incrementa un 50% el Ataque Especial y la Defensa Especial de Latios y Latias. Se consigue con el evento del Misticristal.

5.- ¿En la cueva de Mewtwo hay algún otro Pokémon legendario aparte de este y a qué nivel aparece?
No, no hay más legendarios en esa cueva.

Alberto y Laura
e-mail

Evaluando a Torterra

Hola profesor Oak. Me llamo Mario, es la primera vez que escribo y tengo algunas preguntas. Muchas gracias.

1.- ¿Dónde puedo encontrar la Tabla Draco en Platino?
En Ciudad Vetusta, oculta tras la estatua.

2.- ¿Puede evaluar a mi Torterra nivel 100 con Energibola, Lluevehojas, Triturar y Terremoto? Pensé en ponerle un movimiento Tipo Roca para luchar contra sus debilidades.
Claro que puedo. Un 2 sobre 10. Tiene dos ataques de tipo Planta y le sobra uno. Esos ataques son especiales cuando Torterra debería ser atacante físico por tener mucho mejor Ataque, así que en realidad le sobran los dos. Ponle Mazazo o Bomba Germen en su lugar, pero sólo uno de ellos. Terremoto y Roca Afilada son los otros dos ataques que debería tener. Luego le puedes poner Cinta Elegida y le dejas Triturar, o le pones Danza Espada o Pulimento con Restos para cargarle antes de ponerte a golpear.

3.- ¿Cómo consigo a Phione y al objeto con el que se cambia a Shaymin de forma?
Phione nace de un Huevo de la Guardería, y su paternidad le corresponde a un Ditto y un Manaphy. La Gracídea se consigue en Pueblo Aromaflor o la Floristería de Ciudad Trigal llevando un Shaymin de encuentro fatídico (conseguido de evento).

4.- ¿Cómo hago para volver a luchar con Rojo?
Pasarte la Liga Pokémon de nuevo.

5.- Un amigo dice que se puede conseguir a los iniciales de Hoenn en Pokémon Plata SoulSilver y Oro HeartGold aparte de los de Kanto, ¿es cierto? Muchas gracias.
Una vez hayas derrotado a Rojo en Monte Plateado, Máximo Peñas, el Campeón de la Liga Pokémon de la Región de Hoenn, aparecerá en la primera planta y te preguntará qué color de piedra eliges. En función de tu elección obtendrás uno de estos Pokémon iniciales de la Región de Hoenn: Treecko, Torchic o Mudkip de nivel 5.

Mario
e-mail

Fósil Domo

Hola, me llamo Andrés Garrido, tengo 9 años y soy de Granada.



MÁXIMO PEÑAS. El Campeón de la Liga Pokémon de la Región de Hoenn te espera en Silph S.A. para regalarte a Treecko, Torchic o Mudkip.

Quisiera hacerle unas preguntas sobre el juego Pokémon HeartGold para la Nintendo DS.

1.- ¿Dónde se encuentra Celebi?
Celebi no aparece en los juegos, pero es posible que en el futuro se haga un evento promocional en el que se le pueda obtener.

2.- Si libero a un Pokémon legendario y me paso la liga Pokemon, ¿me vuelve a salir?
Si lo liberas desde una Caja del PC, lo pierdes. Si te refieres a dejarlo de atrapar en una batalla, por huir o derrotarlo, es posible que vuelva a aparecer una vez te pases la Liga Pokémon. Esto ocurre con la mayoría de Legendarios, pero no siempre, así que hay que tener cuidado.

3.- ¿Se puede encontrar el fósil de Kabuto en el Pokemon Oro HeartGold?
El Fósil Domo sólo aparece en la Edición SoulSilver, usando Golpe Roca en Ruinas Alfa. En la Edición Oro HeartGold aparece el Fósil Hélix (Omanyte).

Andrés
e-mail

Gimnasio de Isla Canela

Hola Profesor, soy Alfonso, de Aragón. Me encanta su revista y es la tercera vez que le escribo. Espero que responda a mis dudas, gracias:

1.- ¿Como se puede derrotar al Líder de Isla Canela si el Gimnasio está destruido? (Solo me faltan las dos últimas medallas de Kanto).
Cuando llegues a Isla Canela sigue surfeando hacia el este hasta llegar a las Islas Espuma. Blaine ha trasladado allí su Gimnasio temporalmente.

2.- ¿Dónde puedo conseguir el objeto Discoxtraño en Pokémon Plata SoulSilver?
Está en la Ruta 42, usando Treparrocas desde Monte Mortero.

3.- Estoy entrenando a un Porygon2 y quiero que destaque en Ataque Especial y Defensa Especial. El mío es de naturaleza Serena y me gustaría que me dijese dónde puedo encontrar Pokémon que suban esas características y si me recomendaría otra naturaleza.
La naturaleza Serena le va bien, aunque sería mejor la Modesta o incluso la Miedosa, ya que me lo preguntas.

4.- Y por último me gustaría que me pusiese una imagen de un Raichu shiny, gracias.
Vale, ahora la pongo. Está un poco más abajo, justo debajo de tu nombre, Alfonso.

Alfonso Muriel
e-mail



RAICHU SHINY. La versión shiny de Raichu es más anaranjada que la versión normal. Así es como se ven en el nuevo Pokémon Blanco y Negro.

Mil Preguntas

Hola Profesor Oak, me llamo Pablo, tengo 15 años y soy un gran fan de Pokémon y de su revista. Esta la primera vez que escribo y me gustaría que, por favor, contestase a mis preguntas sobre Pokémon. Ya sé que pueden ser bastantes pero no me gusta quedarme con las dudas. Gracias.

1.- En Pokémon edición Platino, ¿cómo consigo la Flauta Azur y las funciones del Poké-Reloj 24 y 25?
Ese objeto y esas funciones del Poké-Reloj estaban previstos para

eventos de Nintendo, pero nunca se han realizado.

2.- En Pokémon Oro HeartGold y Plata SoulSilver, si un Pokémon tiene ya una Corona Dorada, ¿puede seguir recogiendo Hojas Doradas?
No, no puede.

3.- ¿Mew y Celebi están programados para poder ser capturados en HG y SS, al igual que pasa con Darkrai, Shaymin y Arceus en D/P/Pt?
No, lo que hay previsto es un evento en el Encinar llevando un Celebi de evento. Ambos Pokémon podrían llegar a ser repartidos en un evento futuro dentro de no mucho tiempo.

4.- ¿Cómo puedo conseguir en el Oro HeartGold la Esfera Roja para atrapar a Groudon? ¿Y la Camp. Oleaje para atrapar a Lugia?
Ambos objetos son exclusivos de la Edición SoulSilver, por lo que en condiciones normales de juego no deberías poder obtenerlos.

5.- ¿Cuántas zonas existen en el Pokéwalker, contando con las adquiridas en eventos? Y, ¿por qué aunque andes mucho el Pokéwalker sólo sube un nivel?
Hay 21 zonas normales y 6 zonas de evento. Los Pokémon solo suben un nivel para que los devuelvas de vez en cuando al juego. Así, debes elegir entre adentrarte mucho en la zona y capturar a los Pokémon más raros, o andar devolviendo al Pokémon cada poco tiempo al juego pero resetear la zona. Lo mejor es llevar Pokémon de nivel alto para aprovechar lo mejor posible los paseos.

6.- En la saga de Mundo Misterioso, ¿cuál es el mayor número de estrellas de CI que puede tener un Pokémon?
Hay una habilidad que se obtiene con 10 estrellas de CI y permite atravesar paredes y cruzar agua y lava. Otra necesita 9.5 estrellas y aumenta un nivel la Velocidad para siempre. Y hay una habilidad de 9 estrellas que extiende los efectos de cualquier Baya o Semilla al resto de Pokémon del equipo.

7.- En Pokémon Mundo Misterioso: equipo de rescate azul, tengo una misión en "Matrícula en Dojo -1"pero no la puedo aceptar, ¿por qué? Y en éste, ¿cómo localizo a Munchlax?
Es posible que no reúnas los requisitos para acceder a esa misión, como llegar hasta más adelante en la historia.

8.- ¿Cómo consigo a Mewtwo en Mundo Misterioso: Exploradores del Tiempo?
En el Cráter Oscuro, B6F, llevando una Pieza Enigma o Losa Secreta.

Pablo Torres
e-mail

Legendarios de Pokémon Blanco y Negro

Hola profesor, me llamo Sergio y tengo 12 años y me gustaría que me resolviese algunas dudas.

1.- Aparte de Pokémon Blanco y Negro, ¿sacarán mas juegos de Pokémon el año que viene para nintendo ds?
En Japón saldrá Battle & Get! Pokémon Typing DS, pero seguramente sea sólo para japoneses al consistir en escribir nombres de Pokémon.

2.- ¿Es cierto que los legendarios de Pokémon Blanco y Negro hasta ahora son: Victini, Reshiram y Zekrom?

DATOS DE MIGHTYENA

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
1 Placaje	Golpe Bajo	Impresionar	Habilidad: Intimidación (reduce en un nivel el Ataque del Pokémon rival) o Pies Rápidos (aumenta la Velocidad un 50% con estado alterado).	PS: 344
5 Aullido	Ronquido	Colmillo Ven.		Ataque: 306
9 Ataque Arena	Rencor	Antojo		Defensa: 262
13 Mordisco	Alboroto	Malicioso		Velocidad: 262
17 Rastreo	Bofetón Lodo	Bostezo		At.Especial: 240
22 Rugido	Tutor HGSS	Golpe Bajo	Obtención: Rutas 214 y 215 (Edición Diamante).	Df.Especial: 240
27 Contoneo	Superdiente	Colm. Hielo		
32 Buena Baza	Golpe Cabeza	Colm. Ígneo		
37 Cara Susto		Colm. Rayo	Tipo Siniestro: Inmune a Psíquico, resistente a Fantasma y Siniestro, débil a Lucha y Bicho.	
42 Mofa		Yo Primero		
47 Embargo				
52 Derribo				
57 Ladrón				
62 Golpe Bajo				

DATOS DE FROSLASS

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
1 Nieve Polvo	Puño Hielo	Bloqueo	Habilidad: Manto Níveo (disminuye la Precisión del Pokémon rival un 20% durante una Granizada).	PS: 344
1 Malicioso	Viento Hielo	Púas		Ataque: 284
4 Doble Equipo	Vien. Aciago	Desenrollar		Defensa: 262
10 Impresionar	Golpe Bajo	Anulación		Velocidad: 350
13 Viento Hielo	Truco	Venganza		At.Especial: 284
19 Rayo Confuso	Ronquido	HGSS	Obtención: Evoluciona a Snorunt hembra con Piedra Alba.	Df.Especial: 262
22 Vien. Aciago	Rencor	Meteorobola		
28 Espabila	Bofetón Lodo			
31 Seducción	Desenrollar		Tipo Hielo / Fantasma: Inmune a Normal y Lucha, resistente a Veneno, Bicho y Hielo, débil a Roca, Fantasma, Acero, Fuego y Siniestro.	
37 Canto Helado	Doble Rayo			
40 Granizo	Tutor HGSS			
51 Ventisca	Divide Dolor			
59 Mismodestino	Bloqueo			
	Golpe Cabeza			

Los legendarios de Pokémon Blanco y Negro son Victini, Cobalon, Terrakion, Viridion, Torneros, Voltros, Reshiram, Zekrom, Landros, Kyurem, Kerudio, Meloetta y Genosect.

3.- ¿Se conocen las tres evoluciones de:Tsutarja, Pokabu y Mijumaru? Si es así, ¿me podría poner las imágenes?
Las imágenes aparecieron en el número anterior de la Revista Pokémon.

Sergio
e-mail



KYUREM SALVAJE. Kyurem es el tercer dragón que complementa a Reshiram y Zekrom. Es de tipo Dragón/Hielo y seguramente protagonice la tercera versión.

Cómo reconocer Pokémon alterados búrdamente

Hola mi nombre es Nicolás y tengo 12 años es la segunda vez que escribo pero la primera no me contesto. Por favor si puedes contestame a algunas preguntas.

1.- Me intercambiaron por la GTS un Electivire shiny en el Pokémon Platino atrapado y equipado con una Master Ball. Pero dice que fue atrapado en el Café Revancha. ¿Es eso posible o lo atraparon con trucos? ¿Si es con trucos puede dañarme la partida?
Aprovecho para hacer una pequeña guía práctica para reconocer los Pokémon que han sido alterados de la manera más burda. Antes de nada, muchos Pokémon alterados son imposibles de detectar sin mayores conocimientos, pudiendo tener IVs imposibles para un determinado PID, etc., así que por regla general nunca deberíais fiaros de nada que no os pase alguien de vuestra confianza (salvo que el tema de la alteración os dé igual).

Con Pokémon alterados burdamente me refiero a aquéllos que han sido modificados para tener datos que no sólo es imposible que tengan, sino que además son visibles directamente en el juego, con lo que cualquiera de vosotros puede detectarlos a simple vista. En general, estos Pokémon incumplen varias cosas al mismo tiempo, porque puestos a no prestar atención pues no se presta en nada.

Ese Electivire es un claro ejemplo. En él hay una prueba evidente de alteración, y es que ningún Pokémon puede ser capturado en Café Revancha. Un Huevo sí puede ser eclosionado allí, pero para capturar hace falta hierba, y en el café no hay... o al menos que yo sepa.

Pero es que además hay varios indicios adicionales. En primer lugar es un Pokémon shiny. No quiero decir que cualquier shiny sea ilegal, pero en la medida en que muchos usuarios tienden a aprovechar la alteración para hacer shiny a su Pokémon, muchos de los Pokémon shiny son en realidad alterados, especialmente si los sacas del GTS. En segundo lugar lleva una Master Ball, un objeto que la gente no suele andar regalando, y que de nuevo es un indicio clásico de un Pokémon alterado.

De esta manera, siempre puedes detectar o al menos sospechar Pokémon alterados siguiendo un poco de lógica. Son pruebas de alteración segura la captura en lugares imposibles, tener una Gloria Ball en Pokémon que no son de evento, lo mismo con Cinta Clásica o Cinta Principal (por no mencionar todas las Cintas secretas que ningún Pokémon puede tener), disponer movimientos que no puede aprender de manera alguna, manejar estadísticas demasiado elevadas de manera que es evidente que el Esfuerzo aplicado excede los 510 totales (para eso buscad una calculadora en internet), etc.

Otros indicios contribuyen a crear la sospecha, como que sea shiny o que tenga equipado un objeto raro (es alterado si es un objeto clave). También que tenga el Pokérus o la vacuna del mismo, que tenga demasiadas Cintas aunque puedan ser obtenidas, o unas estadísticas de concurso demasiado elevadas (además suelen olvidarse de poner el Brillo al máximo, generando mayor sospecha), etc. Ninguno de estos indicios son prueba absoluta de que el Pokémon sea alterado, pero suelen darse varios a la vez y con las pruebas anteriores, siendo más que suficiente para detectar su alteración.

En cuanto a lo de que los Pokémon alterados pueden dañar tu partida, eso no es cierto en la gran mayoría de casos. Es una leyenda urbana que puedan provocar daños serios en la partida.

2.- ¿Podría decirme qué ataques ponerle a un Tyranitar que estoy entrenando?
Te dejo dos opciones y eliges:
Choice Bander: Roca Afilada, Triturar, Persecución y Terremoto. Ponle Cinta Elegida (o Pañuelo Elegido), naturaleza firme y esfuerzo en PS (160), Ataque (252) y Velocidad (98). Tyranitar con Cinta Elegida tiene uno de los mayores potenciales de ataque físico de OU. Tanto Triturar como Roca Afilada reciben STAB. Persecución es para cuando predigas cambios del rival, y Terremoto, Acua Cola o Puño Fuego según tu necesidad.
Dragon Dancer: Danza Dragón, Roca Afilada, Triturar y Terremoto. Ponle Vidasfera (o Baya Baribá), naturaleza alegre y esfuerzo en Ataque y Velocidad. Si eres capaz de meter una Danza Dragón prediciendo un intercambio y el rival se descuida, Tyranitar puede acabar con todo el equipo rival fácilmente. Roca Afilada y Triturar son sus principales ataques por STAB. La Baya Baribá impide que el Puño Bala de Scizor acabe con él.

3.- ¿Hay alguna estrategia para atrapar a Raikou en Pokémon HG?
Esperar a que sea de noche, usar Mal de Ojo o similar, esperar que no te use Rugido, dormirle con el mismo Pokémon, y tirarle Ocaso Ball lo que dure. Antes debes haberle quitado PS hasta la zona roja en varias batallas.

4.- En el Pokémon HG cuando vences a Rojo por primera vez se va. ¿Luego vuelve a parecer?
Si vuelves a pasarte la Liga, lo verás en Monte Plateado.

Nicolás
e-mail

LEGENDARIOS DE B/N: VICTINI, COBALON, TERRAKION, VIRIDION, TORNEROS, VOLTROS, RESHIRAM, ZEKROM, LANDROS, KYUREM, KERUDIO, MELOETTA Y GENOSECT

El equipo Perfecto

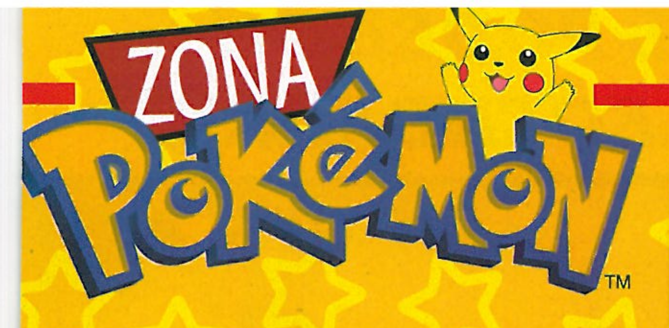
Hola Profesor Oak. Me llamo Daniel Muñoz Muñoz.

1.- ¿Cuál es el mejor equipo Pokémon y el más fuerte?
No hay un mejor equipo Pokémon, porque todos tienen puntos débiles y puntos fuertes: un equipo de 6 Arceus de nivel 100 puede caer ante unos Rattata de nivel 1 haciendo Esfuerzo y Ataque Rápido tras quedarse con 1 PS gracias a Banda Focus.

Puedes pensar que unos equipos que son mejores que otros, y que un mismo equipo no es igual de bueno según quien lo use. Y eso es cierto, y es lo que fundamenta tu creencia en la necesidad de un equipo perfecto. Pero el equipo perfecto sólo existe en tu imaginación. Lo que hace que la estrategia Pokémon no sea un juego simple y predecible es precisamente esta incertidumbre que nos proporciona la existencia de probabilidades, predicciones y suerte. Y que no exista el equipo perfecto.

Daniel
e-mail

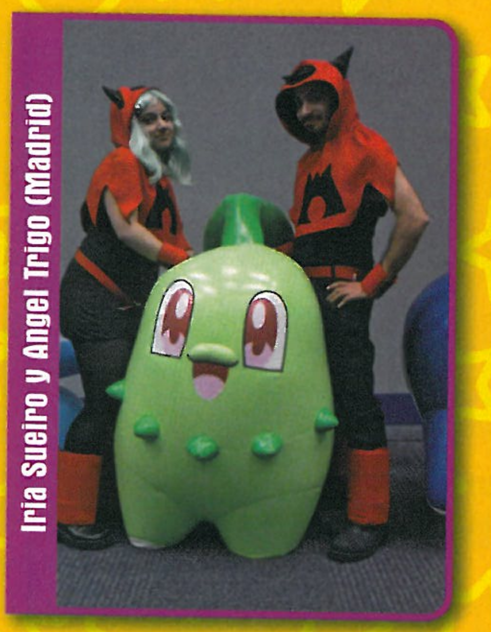
Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK



¿Quieres ver tus dibujos publicados?, ¿resolver las actividades más divertidas?, ¿leer los diálogos más originales? ¡Esta es tu sección, entrenador!



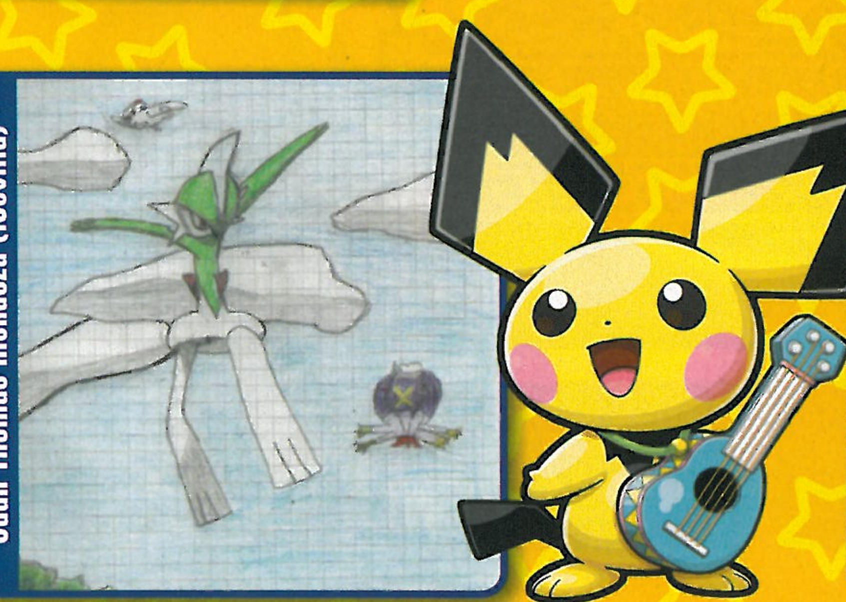
Paola Bandala (8 años, Cantabria)



Iria Sueiro y Angel Trigo (Madrid)



Casie Hugo (Canarias)



Juan Thomas Mendoza (1Sevilla)



María García (15 años, Cantabria)

¡Participa!

¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿inventártelos?, ¿hacerte fotos disfrazado de Pokémon?, ¡¿disfrazar a tu perro de Pokémon y hacerle fotos?!, ¡¿hacer cualquier cosa que tenga que ver con los Pokémooon?!... Envíalo todo al correo electrónico de la revista: **nintendoaccion@axelspringer.es**